**Игровые технологии на предмете «Слушание музыки»**

Сотникова Ирина Владимировна

преподаватель фольклора и

музыкально-теоретических дисциплин

Ребенок воспитывается разными случайностями, его окружающими. Педагогика должна дать направление этим случайностям.
В. Ф. Одоевский

Долгое время термин «технология» оставался за пределами понятийного аппарата педагогики, относился только к технократическому языку, согласно определению в словаре иностранных слов: «технология –совокупность знаний о способах и средствах проведения производственных процессов (металлов, химических...)».

Массовое внедрение педагогических технологий в образовательную практику относят к началу 60-х гг. XX столетия, что связано с реформированием вначале американской, а затем и европейской школы и изменением организации и управления педагогическим процессом в соответствии с изменением целей обучения. К наиболее известным авторам современных педагогических технологий за рубежом относятся Дж. Кэрролл, Б. Блум, Д. Брунер. В России проблемой изучения, создания и внедрения педагогических технологий как метода управления педагогическим процессом стали П. Я. Гальперин, Η. Ф. Талызина, Ю. К. Бабанский, Π. М. Эрдиев, В. П. Беспалько, М. В. Кларин и др.

Под педагогической технологией понимают как последовательную систему действий педагога, связанную с решением педагогических задач, или как планомерное и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного педагогического процесса, однако и до настоящего времени не существует единого определения понятия «педагогическая технология».

Игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. Сложность определяется многообразием форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмами проведения игры. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. Различные исследователи и мыслители зарубежья нагромождают одну теорию игры на другую - К. Гросс, Ф. Шиллep, Г. Спенсер, К. Бюлер, 3. Фрейд, Ж. Пиаже и др. "Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и ни одно, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности.

Стремясь раскрыть мотивы игры, К. Бюлер выдвинул теорию функционального удовольствия (т. е. удовольствия от самого действия, независимо от результата) как основного мотива игры. Теория игры как деятельности, порождаемой удовольствием, является частным выражением гедонистической теории деятельности, т. е. теории, которая считает, что деятельность человека генерируется принципом удовольствия или наслаждения.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

  Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Одна из основных функций игры – самореализации человека. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная.

Диагностическая функция игры – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра предсказывает и диагностирует эффективнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в обучении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют.

Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пишу фантазии выводящей на развлекательность.

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

Мотивы общения:

* Учащиеся учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
* При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся;
* Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свои характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умении, характера.

Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка.

Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать? каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т. п.

Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования.

В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой:

1. удовольствие от самого процесса игры;
2. выполнение правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.
3. отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т. п. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различение играющих, объяснение значения игровых аксессуаров.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил.

Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.

Обязательные атрибуты игры:

* оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
* констатация результата игры.
* компетентное жюри.
* игровые моменты необучающего характера (спеть серенаду, проскакать на коне и т. п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Главное – уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах. Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Дисциплина «Слушание музыки» в последнее время входит в обязательный перечень предметов для учащихся ДШИ. Данный предмет подготавливает детей к изучению основ курса «Музыкальная литература».

 Учащиеся младшего и дошкольного возраста, приходя в ДШИ, и еще не приучены слушать классические произведения. В самые первые уроки сентября задача преподавателя заинтересовать учащихся, показать возможности музыки и искусства, ее влияние на окружающий мир и самого ребенка.

 В своей работе автор обращается к следующим методам организации учебно-познавательной деятельности учащихся:

* «Мозговой штурм»;
* Соревнование;
* Метод творческого показа деятельности;
* Метод обучения других;
* Видео и аудио просмотры;
* Игра.

При использовании метода «мозгового штурма» преподавателю необходимо активизировать учащихся и постараться направить их мыслительную деятельность в правильном направлении. Для этого можно использовать карту-маршрут, которая поможет учащимся.

Очень любят ученики метод-соревнование, каждый учащийся хочет быть первым или лучшим, каждый хотел бы получить признание в классе. Автор использует следующие разновидности метода: таблица результатов урока учащегося, работа командами, парами, соревнование на лучший ответ. Иногда ученики получают некоторые бонусы от преподавателя в качестве, например, заполнить первому дневник, отпустить первым с урока и т.п.

Выполнение творческого показа деятельности чаще автор использует для выполнения домашнего задания, например, презентация рисунка, показ результатов работы группы, ответ на творческое задание.

Преподаватель может давать такие творческие задания: нарисовать рисунок к произведению, затем объяснить что на нем с помощью средств музыкальной выразительности. Нарисована река с волнами, значит музыка активная, быстрая. Учащийся должен использовать термины в своей презентации рисунка (allegro, moderato и т.д.), иногда ему помогают другие учащиеся и за это получают баллы и звание «Профессионал», «Помощник» и т.п.

Ученики могут выполнять и такие задания как продемонстрировать быстрый, медленный и другие темпы, используя только обозначения терминов и т.п. Для запоминания определения, терминов, имен композиторов и д.т. автор использует такие приемы как, проговаривание слов в разном диапазоне, в разных образах, в разной динамике, простучать в ритме, использование элементов пластического интонирования. Ученики могут исполнять фрагменты песен для демонстрации понимания темпов, динамики, штрихов и т.д.

Автор предлагает использовать для проверки слухового музыкального опыта викторины по творчеству композиторов. Некоторые ученики подбирают ассоциации к произведениям и таким образом запоминают их названия и авторов.

Ученики могут выступать в роли учителя и задавать друг другу задания. Такой вид деятельности очень нравится ученика, особенно выставление оценок другим.

Просмотр видео и аудио фрагментов – это наиболее популярный метод обучения у учащихся. Сейчас благодаря ИКТ можно продемонстрировать учащимся разные фильмы, фрагменты из м/ф, к/ф, где использована музыка композиторов классиков. Такой вид деятельности воздействует на многие психические процессы учащихся. Многие школьники благодаря видеоинформации лучше усваивают смысл произведения, запоминают названия произведений, имен композиторов и т.д.

Использование игр на уроке стимулирует учащихся к выполнению учебной деятельности. Можно использовать игры как:

* «Первый» - смысл игры в том, что ученик получает право отвечать первым на вопросы или выполнять первым задание.
* «Я хочу» - игрок может задать вопрос другому участнику игры.
* «Ученый» - ученик выступает в качестве ученого-всезнайки и может помочь другим участникам игры.
* «Слышу-говорю» - участник игры, прослушав музыкальное произведение, отвечает на вопрос.
* «Тишина» - учащиеся слушают тишину, концентрируются на вопросах и заданиях.
* «Мим» - показ движений с помощью пластического интонирования.
* «Танцую» - услышанную музыку объяснить с помощью движений.
* «Ответ-уход» - ученик, выполнив правильно задание, выходит из класса.
* «Кострома» - игра на сплочение в команде.
* «Дудорь» - игра на закрепление теоретических знаний.
* «Утушка» - игра на повторение и закрепление знаний.

Список литературы:

1. Григорьев В. Ю. О развитии музыкальной памяти учащегося.  В кн.: Вопросы музыкальной педагогики. Вып. 8./ В.Ю. Григорьев. – М.: Музыка, 1987. – 68-78 с.
2. Михайленко О.И. Электронный учебник по педагогике [Электронный ресурс] // О.И. Михайленко. – Режим доступа: <http://kpip.kbsu.ru/pd/did_lec_11>/ (дата обращения: 03.09.2016).
3. Образцова Т. Н. Музыкальные игры для детей./ Т.Н. Образцова. – М.: Лада, 2005. – 160 с.
4. Педагогика: педагогические теории, системы, техноголии: учеб. пособие для студ. высш. и сред. учеб. заведений / С.А. Смирнов, И.Б. Котова, Е. Н. Шиянов и др.; под ред. С.Л. Смирнова. – 4-е изд. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 512 с.
5. Педагогика [Электронный ресурс] Режим доступа: http://studme.org/49820/pedagogika/pedagogicheskie\_tehnologii/(дата обращения: 03.09.2016).
6. Потемкина О.Ф. Как сделать урок интересным для учителя и его учеников: пособие для учителей и школьных психологов / О.Ф. Потемкина. – Москва: ИП РАН, 1993. – 67 с.
7. Советский энциклопедический словарь. – М: Москва, 1981. – С. 806.
8. Харламов И.Ф. Педагогика: учеб. пособие. – 4-е изд. / И.Ф. Харламов. – М.: Гардарики, 2003. – 519 с.
9. Хилько М. Е. Возрастная психология: конспект лекций / М.Е. Хилько, М.С. Ткачева. – Издательство: Юрайт, 2010. – 158 с.